

DERWENT-ACC-NO: 2001-018862

DERWENT-WEEK: 200103

COPYRIGHT 1999 DERWENT INFORMATION LTD

TITLE: Televigation mobile phone has LCD which is
divided into several screens, display control of which is
controlled based on contents of memory

PATENT-ASSIGNEE: MATSUMOTO H[MATSI]

PRIORITY-DATA: 1999JP-0063761 (February 3, 1999)

PATENT-FAMILY:

| PUB-NO | PUB-DATE | LANGUAGE |
|-----------------|-----------------|----------|
| PAGES MAIN-IPC | | |
| JP 2000224664 A | August 11, 2000 | N/A |
| H04Q 007/38 | | 013 |

APPLICATION-DATA:

| PUB-NO | APPL-DESCRIPTOR | APPL-NO |
|------------------|-----------------|----------------|
| APPL-DATE | | |
| JP2000224664A | N/A | 1999JP-0063761 |
| February 3, 1999 | | |

INT-CL (IPC): H04Q007/38

ABSTRACTED-PUB-NO: JP2000224664A

BASIC-ABSTRACT:

NOVELTY - The LCD of the mobile phone is divided into several screens, display control of which is performed based on display control data stored in memory. The PAD pen used as input unit, using which image information reception from station is chosen. Based on chosen information, data from memory is read for controlling connectors.

USE - Is useful to TV, telephone navigation, car navigation, game, karaoke, continuation service business, remote information exchange. Also used for retrieving newspaper, internet, E-mail, sentence, fortune telling travel reservation, searching of hotels, conversation, shopping, traffic congestion, short cut and nation wide map. The portable telephone also used as notebook PC, pager, electronic notebook, electronic dictionary, interpreter,

videocamera, wallet and card and as remote control pasotel (PC and TV).

ADVANTAGE - Extends utilization range of mobile phone.

DESCRIPTION OF DRAWING(S) - The figure shows the isometric view of mobile phone.

CHOSEN-DRAWING: Dwg.1/24

TITLE-TERMS: MOBILE TELEPHONE LCD DIVIDE SCREEN DISPLAY CONTROL CONTROL BASED

CONTENT MEMORY

DERWENT-CLASS: W01

EPI-CODES: W01-C01A2; W01-C01D3C;

SECONDARY-ACC-NO:

Non-CPI Secondary Accession Numbers: N2001-014439

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2000-224664

(P2000-224664A)

(43)公開日 平成12年8月11日(2000.8.11)

(51)IntCl.

H04Q 7/38

識別記号

F I

H04B 7/26

テマート*(参考)

109T 5K067

109H

審査請求 未請求 請求項の数9 書面 (全 13 頁)

(21)出願番号 特願平11-63761

(22)出願日 平成11年2月3日(1999.2.3)

(71)出願人 592261270

松本 仁公

埼玉県熊谷市大字楊井99番地1

(72)発明者 松本 仁公

埼玉県熊谷市大字楊井99番地1

Fターム(参考) 5K067 AA21 BB04 DD52 DD53 EE16

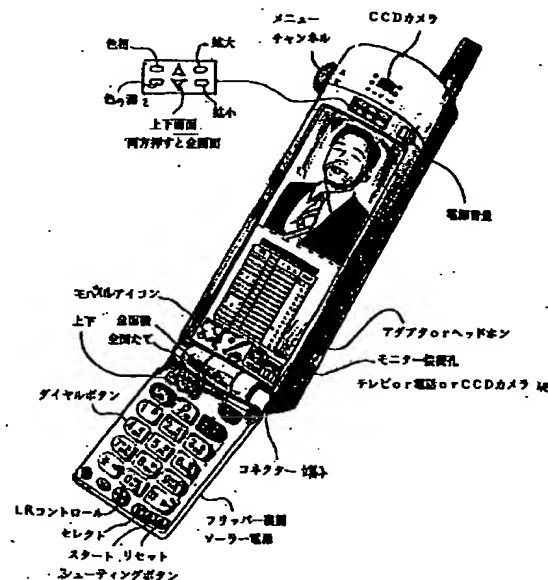
FF23 GG01 GG11 HH23

(54)【発明の名称】 テルビゲーションシステム携帯電話機

(57)【要約】 (修正有)

【課題】 多量情報、解(回)答情報、又、色々な遊び(ゲーム、カラオケ等)、支払い、決算等をシステム化して、携帯電話機がパソコン、テレビ、ビデオカメラ、ナビゲーション(道路交通[陸海空]システム)等融合機能としたテルビゲーションシステム(パソテル)携帯電話機を提供する。

【解決手段】 携帯電話機のモニター部をテレビ、パソコン、ビデオカメラ、ゲーム機等のモニターと位置付けて、機能表示し、一人一人のユーザー所望に合う画像表示手段、記憶手段、認識処理、プログラムデータを備え、又、機能補助機として、着脱自在のコントローラに適合させる構造で必要に応じてデータ入出力し、尚且つネットワーク公衆網(LAN、WAN含む)インターネット、衛星通信網を駆使して送受信を国際仕様携帯電話機相備えるテルビゲーション(パソテル)システムで構成した10携帯電話機。



【特許請求の範囲】

【請求項1】情報画像（テレビ、新聞、インターネット、電子メール等々）ゲーム画像（アーケードゲーム、携帯ゲーム、パチンコ、麻雀、競馬、競輪、競艇、オートレース、野球、サッカー等々）解答画像（悩み、文章、作文、通訳、占い旅行予約、温泉宿探し、会話、ショッピング、カメラ、愛、スポーツ、交通混雑迷路、近道、全国地図、等…色々な事）表示して読取り、該機械システム装置でユーザーの意思で所望する画像が画像表示され、10携帯電話機にて読取り、解答認識できない画像処理を、センター（テレビ局、宇宙局、テレビゲーションセンター、プロバイダー、インターネット、新聞社、広告代理店等）に発信、センターで画像読取り処理して（文字、絵、ゲーム、支払い決済等）ユーザーに返送し、ユーザーは結果解答情報を着信するテレビゲーションシステム携帯電話機であって、10の携帯電話機の液晶モニター（以下LCDに略称する）複数画面（全面又は分括）にて使用する為、表示制御する表示制御データが記憶手段には記憶されていて、前記10携帯電話機の記憶認識処理する為の接続手段で構成される。10携帯電話機の補助手段として50コントローラ着脱自在に45コネクター端子にて接続、関連的に接続され、前記、局、センターより情報供給されるユーザーが選択したら、選択手段された10の携帯電話機の記憶手段に書き込み手段（PADペンタッチ含）画像表示手段、および、50コントローラの記憶手段、表示制御手段、通信手段によって、指定する所望の情報を、10携帯電話機に与え、記憶手段発生し認識処理を備えたテレビゲーションシステム携帯電話機

【請求項2】前記10携帯電話機は、自動的に受発信を設定して記憶手段に発生設定するか、ユーザーが指定画面情報を指定して記憶手段に記憶させるか、否か或いは、50コントローラに、又は、局、センターの記憶手段に記憶して着信するかを応答処理をして、ユーザーが選んだ画面（ウインドウ）を選択する設定手段と、自動的にカラー設定するか、ユーザー指定のカラーを設定する為の識別する設定手段を記憶してカラーパレットデータを手動、自動的に設定すべきを応答する設定手段を含む請求項1に記載のテレビゲーションシステム携帯電話機。

【請求項3】前記50コントローラは、10携帯電話機に接続される10携帯電話機と、タイムシェアリングシステム（以下TSSに略称）し、CD-ROM、DVD、FAX、カメラ、カード、キーボード、ゲームコマンド等に対応し得る構成であり、ユーザー指定ボタン操作にて所望の信号発生処理能力を有し、TSS設定操作手段とを含んで構成され、10携帯電話機の画像表示データとして、画面上に表示するウインドウ表示手段と、表示させる記憶手段とを、画像表示データとして処理する表示制御データとを記憶する。前記10携帯電話機

を、着脱自在に装着接続手段であり、10携帯電話機に必要なデータ入出力を、適合させる51RAM、ROM、CPU52で、プログラムの実行が制御され、該、状態信号又、映像、音声、など51RAM、ROMで記憶し、ゲームプログラム、CD-ROM、DVD、FAX、キーボード、カードのプログラムに基づき、終了するが、前記実行内容を保存し、初期状態から再実行することなくRAM51に記憶され、再開し得る継続することが出来る。テレビゲーション携帯電話機。

10 【請求項4】前記10携帯電話機の記憶手段では、側定パレット、カラーパレットを、ユーザーが自動的に、又、手動的に設定できるかを、側定、カラー設定モードデータとして記憶する設定手段と、前記50コントローラの色表示測定、医療データ他が10携帯電話機の、表示可能な他種類の画像データを、モニターに表示する、請求項1、2、3、を含むテレビゲーションシステム10携帯電話機

【請求項5】前記10携帯電話機は、自動課金収受を表示する表示手段を備え、高速道路料金所で、又、駅の改札口、或いは、ショッピング、プロスポーツ、宝くじなどの、各々設置された、ビーコン（受発信機）など、送信機から、前記、センターから受信する、受信記憶手段毎に、基づいて料金決済をする、請求項1記載のテレビゲーションシステム携帯電話機。

【請求項6】前記10携帯電話機は、CCDカメラ機能を備え、脱着接続CCDカメラ、11子機にても、該機能により読み取った画像データを認識解析する、或いは、局、センターに送信して、画像認識処理し、10携帯電話機に返送し、10携帯電話機は、認識解析結果を着信する、PAD、手書メモ、も同様であり10携帯電話機に充電するための、充電回路画像電力の消費を、補いし得るソーラー電源を、備えたテレビゲーションシステム携帯電話機。

【請求項7】前記10携帯電話機は、10携帯電話機と10携帯電話機を接続してドッキング又、カード（キャッシュカード、郵便カード、クレジットカードテレホンICカード、ゲームプログラムカードなど）と10携帯電話機データ入出力、又、教育カード（塾、作文、趣味、英和など外国語、通訳、漢字など）の読み取り表示手段、音声手段に記憶しユーザー指定のID番号にて処理手段に認識処理して、画像制御表示、画像信号発生手段と請求項3、4、5を含んで構成される10携帯電話機。

【請求項8】前記10携帯電話機は、ウインドウ枠（モニターLCDなど）内画素数に応じて計算入力記憶手段に表示制御データともに表示画像データとしてカラーテレビジョンに接続使用され、又、50コントローラの操作信号発生手段にて多種類のカラー設定、ゲームなど表示可能とし、通信相手複数人とも対戦する処理手段を含む請求項2、3に記載の10携帯電話機。

【請求項9】 前記携帯電話機は、広告信号発生手段を、広告代理業、会社等より受発信するが、ユーザーの選択手段により一つを指定する為の画像データを、広告毎に記憶手段へ記憶させる。ユーザーはアイコン（文字、絵）等にて、広告の為の通信プログラムにて設定する、手動設定又は、自動設定か画像信号を記憶して通信センター（広告会社など）に、接続して通信料1分無料か、何%割引かを広告毎に選択して、受発信する請求項1、2を含む10携帯電話機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】この発明は、携帯電話機に関し、これを用いて全ての情報し得る、リモートコンピューティング（以下リモコン略称）システム処理等にて、テレビ、テレホンナビゲーション、ゲーム、カラオケ、継続役務業、等々情報交換に役立つ、モバイルテレビゲーションシステムに関する。

【0002】

【従来の技術】近年の情報量、特に例えば、テレビは、12チャンネルから300チャンネル時代へと、ありとあらゆる情報が、どっと押し寄せ地球上にあふれている。パソコンテレビ（本願出願人の1992年出願ゲーム、パチンコネットワーク伝送システム装置で、オンライン照会、ショッピング、銀行、決済、宅配など）のインターネットも1994年頃より徐々に普及し、その頃より携帯電話機、PHS携帯端末機又、ノートパソコンへと1996年～98年 アナログ、デジタル機が年々増産（本願出願人の1996年～7年著作権登録…文化庁）単一色モノクロ液晶表示で、パソコン、テレビでは持ち歩きに又、携帯端末、ノートパソコンも同様に通信にもケーブル接続が不便である。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】従来の携帯電話機は、通信機能が主体的であり、ユーザー一人一人の問題点、悩み、わからない、知りたい、学びたい、家に居ながらショッピング、銀行決済、アススポーツの投票、宝くじ、高速道路で料金所の混雑又、駅の改札の券購入、ゲームで遊びたい等々、色々な事が出来ない、又、操作するにも、どのボタン押して良いかわかりづらい、等々、前記（本願出願人1992年出願時より、研究開発）の様な多量情報、又、解（回）答情報を、認識携帯電話機処理したい（通信スピードが光ソリトンにて、ノテラビット通信開発まで、現況のスピード高速通信に、頼らざるを得ないが…）

【0004】 それ故に、この発明の主目的は、携帯電話機にて多量情報、視聴覚通話にてユーザー1人1人に、適合使用し得るテレビゲーションシステム携帯電話を提供することであり

【0005】 この発明の目的は、複数画面にて上画面、通信情報、下画面に操作手順が表示され表示通りに

ボタンを操作する。

【0006】 又、この発明の他の目的はカラー表示可能な色数をプログラムされた最大色数を所望色に画像表示することであり

【0007】 又、この発明の他の目的は、高速道路料金所にて携帯電話機操作にて、自動課金収受され料金所の混雑なしで走り抜ける。同じく駅の改札口も定期カード、乗車カードを挿入して発信信号で、ショッピングも、キャッシュカード（デビット）、クレジットカードを携帯電話機に挿入して、残高表示された金額内で又融資枠内で購入すれば簡便であり、何でもデビットできる。

【0008】 又、この発明の他の目的は、テレビorカメラとして、また更に携帯電話機複数台をドッキングして、或いは、ICカード、ゲームカード、その他カードのデータなどを移動入出力し、

【0009】 又、さらにこの発明の目的は、コントローラに携帯電話機を着脱自在に装着して、携帯電話機の補助的役割を、プログラムを選択して、FAX、CD-ROM、DVDゲームなど音声、画像を楽しめる。

【0010】 この発明の更に他の目的は、CCDカメラで画像表示、子機利用でドアホンにも提供できる。尚、ユーザーの所望する画像を得る（例えば映画、学習など、通信時間が長い場合）為に広告CMを選定して或いは、テレビジョンの様に無料で通信出来る。

【0011】

【発明の構成】 第一の発明の10携帯電話機は、全面、複数画面に表示する表示手段は、画像表示データとして50コントローラに、接続関連し尚、テレビ局センターなどより、着信の画像表示も含まれて使用するもので又、他機（カラーテレビジョン、11子機）にも有線、無線で画像信号受発信手段と自動的に又、ユーザー指定のカラー及び、CCDカメラ、画像表示を得るもので、10携帯電話機の補助となる50コントローラに接続しても、使用される接続手段とを含んで構成される。画像表示に合ったウインドウ指定をROM23に、記憶されているプログラムとW-RAM35（350～355）、V-RAM36（360～368）に記憶されたプログラムと、画像映像発生手段46、24CCDカメラ、音声、通信制御とを備え、44位置検出（GPS）より路車間情報システム（BICS）受発信を備える。

【0012】 第2の発明の50コントローラは、10携帯電話機の補助処理手段、記憶手段を含む10携帯電話機との処理、記憶手段を用いて画像処理表示関連して使用するもので、10携帯電話機には50コントローラのプログラム、データ処理記憶手段と、50コントローラには10携帯電話機のプログラム、データ処理記憶手段とを相備える。

【0013】 第3の発明は、第1、第2発明の補助リモートコンピューティング（以下リモコンに省略）機能

として、テレビ局、センターなどに10携帯電話機から受発信、テレビ局センター、受信画像等、データ処理認識解析手段又、広告の為の通信機能を設定記憶手段にて、ユーザーが無料、又、割引にて画像信号を実行後、その結果を10携帯電話機に返送する手段とを備えるテレビゲーショ10携帯電話機。

【0014】 10携帯電話機の全面、複数画面に画素数に応じて計算入力画像制御され、自動手動の選択指定カラーがウインドウ枠内に画像表示される。ユーザー所望の画像を操作手段の操作によって、画面上に画像表示されたウインドウ画面に応じてリモートパッチプロセシング（以下RBPに省略）する。

【0015】

【発明の実施の形態】 本発明の実施の形態に就いて図面を参照しながら説明する。第1図は、本発明の実施例斜視図でありCCDカメラ（12、ロ）に、入力CPU14の指示でメモリ22、画像データインターフェース46（デジタル画像データインターフェースの略称）が接続データバス、アドレスバスを介してROM23、LCD19に、ユーザー本人の画像が上画面に画像表示されている。下画面には証券取引所の情報が前記データバス46を介して、V-RAM36、LCD18に画像表示されているところであり、文字が小さければ拡大ボタンを（1/4倍角→全角）押し下して枠いっぱいに表示する。下画面（LCD18）のモバイルアイコンサンプルの多数の中から、左よりサッカー、野球、ゲーム、バンクが、画像表示されてるがV-RAM36の複数の記憶領域362データよりデータバス46を介して、バンク表示のアイコンを指で押圧して、証券情報が画像表示された使用状態を示す、テレビゲーショシステム10携帯電話機である。

【0016】 ユーザーがゲームを所望して操作する場合の立ち上げ例を、画像表示してプレイスタートする際のゲームモードに於いて、前記、自動、手動的に段に基づいて、W-RAM35、カラーパレット352、353での記憶領域で先行、又は、並行してROM23に転送して、画像インターフェイス46から転送所望であるか判断され転送は、CPU14がROM23のプログラムに、基づいて発生する、コマンドバルスに従って指示するゲーム制御された、モバイルカラーパレット転送設定識別プログラムであり、ゲーム中の場面毎等に、プログラムを変更できるよう設定し、場面毎に、最大可能表示色数を、記憶領域231に設けられている。

【0017】 図2は、10携帯電話機の記憶手段で不揮発性メモリ、リード・オンリ・メモリ（以下ROMに略称）23のメモリマップを示すが複数の記憶領域230～245を含む、記憶領域であって例えば235記憶領域は、電源投入時正当性の判断に使用されるIDデータである。尚、記憶領域245は50（ヘ）コントローラ機用データが必要に応じてカード、プリント、CD

ーROM、FAX、DVD、カメラ、カラオケ等を記憶する為の（各単体、複数体）ランダム、アクセス、メモリ（RAM、メモリマップ、図示せず）が設けられている。

【0018】 再び、図2を参照して、ROM23の記憶データの詳細を説明する。ROM23は、CPU14の記憶するメモリである。前記、記憶領域を含み230～234の記憶領域は立ち上げプログラムを記憶するものであり、記憶領域232は、後述の14、15図ウインドウ「う」、「え」のモニター画面表示の為のデータを記憶する。記憶領域233は、例えば、日本語を英訳、イタリア語を日本語にと各国の文字、又は共通語プログラムデータを記憶、音声、画像表示をする。記憶領域234はユーザーが無料の通信、ゲーム等を所望する際、広告の音声文字画像にて表示するデータを記憶する。236～245の記憶領域も、各データ、プログラムを記憶するものである。

【0019】 図3は、この発明の一実施例の10携帯電話機、50（ヘ）コントローラの詳細なブロック図である。図3に於いてCPU14には、23RAMROM35、W-RAM36、V-RAM（書き込み読出可能）が接続されて、操作器の操作移動表示、測定パレット血圧、体温、歩数、バーコード（絵文字含む）、転送されたデータやROM23から設定入力されたゲームの得点、演算、又、50コントローラ用の入力されたデータを一時記憶するものである。

【0020】 LCD18、19は、単体（全面、又は複数）でも良く、CCDカメラ12、12aから、又、テレビ局、センター、又、PAD、筆圧文字など画像入力し、画像認識領域を指定して、LCD制御20画像データ、インターフェース46とを、接続するので、CPU14によって、画像信号発生手段が構成されと共に、音声認識29処理 サウンドアップ26に指示、ヘッドホン25にて、音の強弱が楽しめる。基地局（センター）からの信号受信後有線、無線43で受信通信制御41、音声認識29へと送出する、呼出応答信号を符号化変調した信号を有線無線43にて基地局へ送出する。又、画像モニター表示（ステップ9）により、認証要求信号受信した場合、認証演算を通信制御41で又、位置検出部44にて、車両の位置に対応する道路地図、交通渋滞、事故情報、読出手段と、読み出し表示する表示手段とをV-RAM36のメモリーマップに示すように、テレビゲーショシステムデータであって、センター及び局は、常時自局のデータかを受信動作しており、フレームの受信を終わるまで順次記憶するアドレスの自局正誤を受信確認応答がデータを送受し送受信を完了する。

【0021】 ゲーム立ち上げ時コントロールシューティングボタンキーは3738、39、57で図20のフローチャートに示すゲームスタートでユーザー（プレイヤー）が操作ボタン（前記）にて任意のゲーム選択、カ

ラーパレット選択を色情報の好みの組合せをモニターに表示又、50コントローラROM51モバイルファイル51にて、尚更に変化効果を出しゲーム音楽の効果音を高める。

【0022】 CCDカメラに12aは10携帯電話機の接続孔に脱着自由にケーブル先端に設置してモニターLCDに画像表示する。例えばバーコード、印刷物の読取り(スキャナ)又、見えない所の表示(タンス、机の裏、機械の狭い部所、釣り時の水面下、泳法時の水面下映像、玄関ドア、〔有線、無線〕等)を送出して他の所(医者、カウンセラー、防犯、学習塾等)でも遠方からも見られビデオカメラ録画も50コントローラ又、センターの補助機能を加味して楽しめるテレビゲーショシステム10携帯電話機である。

【0023】 ROM23の記憶領域235IDCデータ(前記)とセキュリティデータは、ユーザー確認(顔画像他)、銀行、支払い決済、防犯の記憶手段にて、セキュリティの照合認識として、暗号情報画像処理、通信情報復号暗号技術を駆使すれば、マイクロペイメント、スーパーペイメント金融システムとして機能する。(図23フローチャートに示す)

【0024】 再び図3を参照して、50(ハ)コントローラは、59データバス、アドレスバスがコネクタ45に接続されコネクタ45にて着脱自在に接続されることによりCPU52は、RAM、ROM51に記憶されてる、各データプログラムに基づいて、信号を出力し、コネクタ端子の信号出力端子に、与える。59データバスには、23RAM、ROM、5W-RAM、36V-RAMが接続され、CPU52によって各々実行され、10携帯電話機のデータを、50(ハ)コントローラへ、又、逆も実行される。後述図、フローチャート図に示す動作等を、実行するプログラム、データを記憶し、更に58カードデータ、54CD-ROM、DVD、55プリントFAX、53カラオケデータ各々、ボタンの操作状態を示すデータを、CPU14へ転送、又、パケット送出する働きをする。又、充電機能も含むのである。

【0025】 ウィンドウ表示による、入力設定手段に係るプログラム、その他のデータプログラムを実行する為、音声データ、画像データ表示に、変換するには、その出力がCPU14にて、実行される一実施例の、図10~図18でウィンドウAは、①メニューが色像表示、ウィンドウBは、②メニュー、ウィンドウ「あ」、③メニューが画像表示されてる。ユーザーが、ウィンドウAの①メニューの銀行枠の、証券情報を、画像表示した、前記図1の下画面に、画像表示したもので、手順は、図19フローチャートのS~1→S9へ、図21、システムルーチンS30へ、動作が移動(図5画像モード)状態を示し、図22システム制御S31に実行される。音声サービスの場合も、同時に可能で、文字サービスでユ

ーザーが理解しやすく構成されてる。ウィンドウAの①メニューで、冠婚葬祭が何であるか?ユーザーがわからないとして、ウィンドウ枠内画像表示の「冠婚葬祭」文字を、10携帯電話機の仕様によるが、PAD(指)ペンタッチ、或いは、カーソルにて指定すると、S(ステップ)5のデータが正しいか、否か、正しければS6CPU14再解除、システムルーチンS9、画像モニター表示S10、キー入力待ち、(PAD02ペンタッチ)からS30システム制御、S32カーソル位置決定か、否か、判断して、冠婚葬祭の情報が画像表示(図示せず)され、ユーザーはモニター枠内の、例えば、「冠」は、帯祝いから始まり、29種類、「婚」は、里帰り、見合いなど、46種類、「葬」は、ご臨終→末子のみず、法事33回法要まで61回、「祭」は、門松から、お中元、おせいば、除夜の鐘まで、45種類表示される。又、例えば、15才…志学、20才…弱冠、成人、20才の年、30才…而立、40才…不惑の年(自信を持つ惑わず)50才…知命の年(延命を知り運命をわきまえなさい)、60才…耳順、冠歴、70才…從心(華甲、古希)77才…喜寿、……100才…上寿(上中下に分けると最上の年です)と画像表示される。

【0026】 更に又、ウィンドウA(図10)①メニューの中から宝くじ(サッカーくじ含む)をユーザーが指定すると、宝くじの種類(東京都宝くじ、全国宝くじ第何回、サッカーであれば、チーム名の勝負、点数、一枚何円か、何枚購入か)によって、ユーザーの予算(銀行残高、入出金の明細、支店名、普、当座番号、終了)に合わせて売買注文と云った取引サービスも第19図、21図、23図、22図のフローチャートに示すステップにて上記14CPU、記憶手段、設定手段、決定手段、認識設定識別プログラムに基づいて処理される。

【0027】 又、ウィンドウB(11図)の②メニュー(メイン)のパチンコをユーザーが指定すると、パチンコメーカー名、例えば、平和の綱取り物語、三協のフィーバーの案内からゲーム中の釘、アタッカー等の説明、又銀玉の出玉にて商品予約、銀行決済も行なう第23図ステップ73~74へと画像信号を発生する為の23ROM記憶領域238、240テレビゲーショシステム送信着信データ、キャラクターデータをモニター表示枠位置に対応してゲームコードを記録、ユーザー色指定も好みに組合せて(メモリーマップW-RAN35のカラーパレット)設定入力記憶する。

【0028】 又、更にウィンドウB(図11)の②メニューの宅急便、タクシーの宅急便も、ユーザー指定の宅配便にアクセス銀行自動支払(タクシーも同じ)、宅配便営業会社は指定する先に配達する運転手の位置(44位置検出部)通過時刻、(30時計カレンダー)等T・S・Sにて配達幹線道路混雑情報、集荷指示を10携帯電話機にて処理できる。

【0029】 ウィンドウ「あ」(図12)③メニュー

(サブ)は、ユーザーの書き込みにてプライバシー画像表示であり、会社の給与、医療データ、秘密文書等を格納出来るS33で示す。

【0030】 ウィンドウ「う」、図14は、ウィンドウA、メインメニューのドライブを指定した案内画像表示枠内で、ユーザーが高速道路走行中出の料金支払時のモニター表示部である。現在走行中の高速道路名は、関越高速道路で坂戸鶴ヶ島インターから東松山インターで下りる場合、料金所又は、料金所2km位前から受発信器(ビーコン)が道路等に設置しているので、10携帯

電話機よりS71~S37の手順で支払を済ませて高速道路料金所を走り抜ける。又10携帯電話機は、ドライブ中は、カーナビゲーションとして、ドライバーの安全運転の為音声認識(対応ソフト)もCPUにて、判断する。尚、視覚上も、日除けカバー部に設置、或いは、車専用カーナビとしても使用する。(日除けカバー改良)

【0031】 駅の乗降も図15に示す如く、例えば東武東上線川越駅から坂戸駅で降りる場合、駅、ターミナルの受発信(前記)ID番号確認(S72)後、カード支払い、銀行支払い?銀行支払いでなければ他の処理(S75)にて終了する、バス等も同じく10携帯電話機操作で処理される。

【0032】 ウィンドウ「い」の表示状態は、S35にて、図24ゲームモード画像パターンがユーザーの所望するゲームで、ボタン操作を10携帯電話機コントロールボタン、シューティングボタンか、50(へ)コントローラにてプレイするか?10携帯電話機に直接にてプレイするか配信ゲームかはプレイヤーの意志に基づいて適合設定されている。ゲームは、プレイヤーが参加対戦することに意義があり、最適利得を選択行動、意志行動でプレイヤーがゲーム画像を決めることである。

【0033】 ウィンドウ「お」、「か」、「き」の表示状態は、ユーザー一人一人の好みの画像表示で、色々な他の表示は紙面に限りがあるので示せないが10携帯電話機は、勿論50(へ)コントロール、局、センター等選択に基づいて又、ソフトを変えても対応し得る構造設定してるが、尚更に、10携帯電話機の基本OS(国際仕様で利用)にも許容形態となつて、画像通信、放送画像融合併用機能となっている。特に、図18のモニター表示枠の画像表示は、ユーザーが東京競馬場内で、サラブレッド4才の1200競走の、観戦前のオッズを示すもので、場内のオッズとセンターからのオッズを比べる所で、画像を消した後、ユーザーが、パドックの馬の状態を、CCDカメラ(望遠レンズ)で撮らえて、その状態をテレビゲーションセンターに送出して、友人宅へセンターが、送出する、S45~S46~S71~S78の手順操作で、テレビ放送かユーザー、友人所望の画像(双方向)、撮らえることができる。前記のように通信、放送なので伝送形態は、共通母線(バス)形か、ループ、ルート、メッシュ、スター形等CATVは専用

回線形となる。又、50(へ)コントローラの液晶モニター部(図示せず)より手段がわかり易く設定手段にて設定してるので、10携帯電話機の役目機能も果たしてくれる。

【0034】

【発明の効果】 以上の説明から本発明は、10携帯電話機(PHS)の(液晶LCD他)モニター部を利用することでテレビ、パソコン、ノートパソコン、ポケベル、電子手帳(一般に云われてる携帯端末)電子辞書、通訳機、カメラ、ビデオカメラ、財布、カードの代用、携帯ゲーム、テレビゲーム、ピアノ、ナビゲーション、カーナビゲーション等と液晶部の画像送着信等により、多種多様の利用範囲が広がるリモコンパソテル10携帯電話機を提供することが出来る。

【0035】 又、本発明は、50(へ)コントローラ(図示せず、CD-コンボのような形態)に10携帯電話機を着脱自在に、又、スタンド充電器にもなり得る図3に示す52CPU、51、RAM、ROMを、データ、アドレスバスを介して、カード或いはプリントだけ、又、FAX、カラオケ、又CD-ROMとカード、或いはゲームをプレイ可能として又、出掛けるとき50(へ)コントローラと10携帯電話機でもよく、50(へ)コントローラのデータを入出力して10携帯電話機にても出掛け先でゲームができる。データを入出力忘れた場合でもユーザーがボタン操作で外出先にデータを送出できる。勿論、ショッピング、高速道路料金所自動課金支払い等全ての入出金決済が出来ると又、10携帯電話機の一部にはモニター画面を複数に表示するので通信(画像)情報、放送画像情報又、文字情報、音声情報、ユーザー好みの敏速に簡単に指定受発信するモバイルパソテルナビゲーションシステム10携帯電話機を提供することが出来る。

【0036】 以上発明の具体的な実施例について説明してきましたが、日本国は公開制度なので、出願する前に試作を前記平成92~3年出願時より作成して文化庁に著作権登録後、技術(工業的)を本出願するもので、更に別の変更や改良も当業者には想起されると思いますが、本発明は、上記示した特定形態には限定されない。

【図面の簡単な説明】

【図1】 この発明の10携帯電話機使用状態を示す、全体斜視図である。

【図2】 プログラムROM23の、メモリマップを示す。

【図3】 この発明の一実施例の、10携帯電話機の詳細なブロックダイアグラム図である。

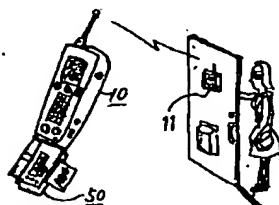
【図4】 本発明テレビゲーションシステム10携帯電話機実施の形態に係る構成図である。

【図5】 この発明の、一実施例のシステム動作中の状態を、説明する遷移図である。

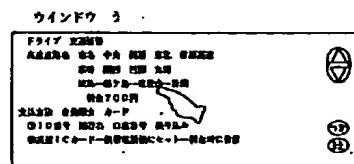
- 【図6】 ROM51のメモリマップを示す。
 【図7】 W-RAM35のメモリマップを示す。
 【図8】 V-RAM36のメモリマップを示す。
 【図9】 本発明の一実施例で10携帯電話機(親機) 11携帯電話機(子機)
 【図10】 ウィンドウAの画像表示されてる①メニューモニター画面を示す。
 【図11】 ウィンドウBの画像表示されてる②メニューモニター画面を示す。
 【図12】 ウィンドウあ画像表示されてる③メニューモニター画面を示し、ユーザーの指定書込み、例えば、家計簿などを示す。
 【図13】 ウィンドウい画像表示されてるゲーム中モニター画面を示す。
 【図14】 ウィンドウう画像表示されてる高速道路自動課金説明モニター画面を示す。
 【図15】 ウィンドウえ画像表示されてる交通情報、駅自動課金説明モニター画面を示す。
 【図16】 ウィンドウお画像表示されてる音楽メロディー作曲中、モニター画面を示す。
 【図17】 ウィンドウか画像表示されてるスポーツ欄、モニター画面示す。
 【図18】 ウィンドウき画像表示されてる東京競馬場の枠連、馬連オッズ、モニター画面を示す。
 【図19】 この発明の一実施例の電源投入時動作を説明するフローチャートである。
 【図20】 ゲームスタートモードのフローチャートである。
 【図21】 システムルーチンのフローチャートである。
 【図22】 システムサブルーチンのフローチャートである。
 【図23】 センター、テレビゲーショシステムセンターへ、10携帯電話機より情報、画像情報を転送して認識処理させるフローチャートである。
 【図24】 電源投入時の動作状態を示す運動図である。
 【符号の説明】
 10: 携帯電話機
 10-a: 液晶複数画面(上 TEL表示、下 ゲーム他)携帯電話機

- 10-b: 全面液晶ペン入力携帯電話機
 10-c: ゲーム配信+通信機能携帯電話機
 10-d: 高速道路料金支払携帯電話機
 10-e: PHSでCATV or TV or モバイル携帯電話機
 10-f: (イ)テレホンICカード、データ入出力交換携帯電話機
 10-g: (ロ)CCDカメラ内蔵携帯電話
 10-h: (ヘ)コントローラで携帯電話機のLCDにゲーム表示携帯電話機
 10-i: (ヘ)コントローラでCD-ROM or カラオケ or プリント画像転送携帯電話機
 10-j: LCD PAD モバイル電子メール、文字通信他携帯電話機
 10-k: (ハ)CCDカメラ接続(チ)ソーラ電源と電話通信ボタン携帯電話機
 10-l: (ト)ゲームカード、他のカード携帯電話機
 10-m: iとmドッキングしてデータ入出力、交換、メロディー携帯電話機
 ニ: 通信回線
 ホ: 制御回線
 11: 携帯電話機(PHS)子機文字画像伝送
 14: CPU(画像データ発生手段、処理手段)
 23: RAM、ROM
 24: 映像データインターフェース(映像データ転送手段)
 35: W-RAM(ワーキングメモリ)
 36: V-RAM(ビデオメモリ)
 37、38、39: ゲーム用シューティングボタンキー
 45: コネクタ端子(コネクタ端子に限らず他の接続〔触〕方法でも可)
 46: 画像データインターフェース(画像データ転送手段)
 47: データバス
 50: コントローラ(カラオケ、CD-ROM、DV D、プリント、FAX、カード他単体でも良くプリント、ゲームだけとかユーザーの好みで機種選択出来る)
 52: CPU(第2の処理手段)
 59: データバス

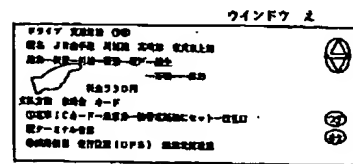
【図9】



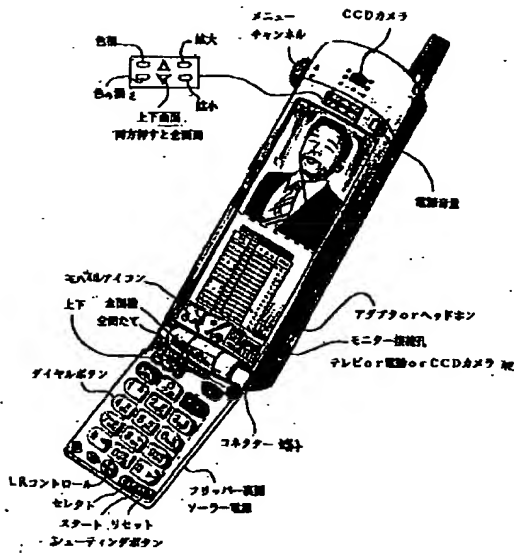
【図14】



【図15】



【図1】



【図2】

プログラムのROM 23
メモリーマップ 23

| | |
|-----|----------------|
| 230 | 画像データ転送プログラム |
| 231 | カラーパレット転送設定 |
| 232 | 削除プログラム |
| 233 | 交通情報プログラム |
| 234 | 世界共通語プログラム |
| 235 | 日本語から英語へ変換 |
| 236 | 伝言板プログラム |
| 237 | IDデータセキュリティデータ |
| 238 | システム制御プログラム |
| 239 | ウィンドウシステムデータ |
| 240 | ゲームコントローラデータ |
| 241 | 通信発信データ |
| 242 | テレビゲームシステム |
| 243 | 送信データ |
| 244 | 画像登録データ |
| 245 | 音声データ |
| 246 | CCD映像データ |
| 247 | ドッキング入出力データ |
| 248 | 5.0機能カードデータ |

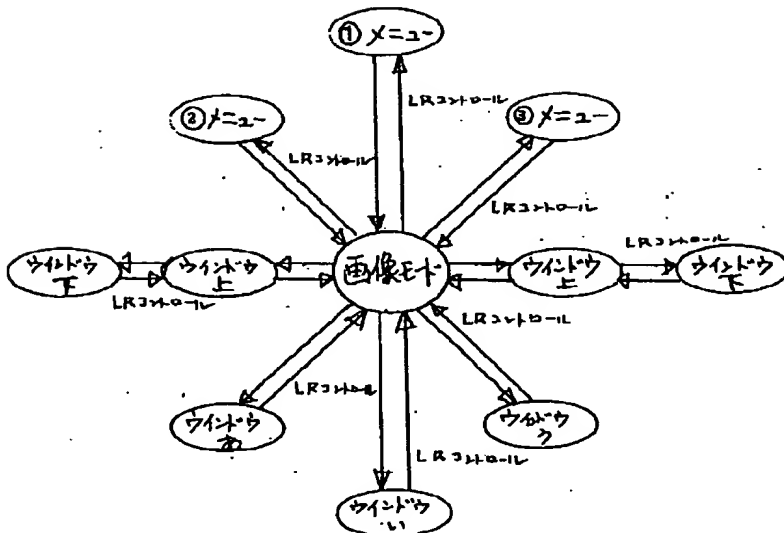
【図6】

【図10】

メモリーマップ ROM 51 ウィンドウ A

| | |
|-----|-----------|
| 510 | カラーデータ |
| 511 | カラーデータ |
| 512 | カラーデータ |
| 513 | カラーデータ |
| 514 | ROMカラー識別 |
| 515 | ゲームプログラム |
| 516 | スポーツデータ |
| 517 | セキュリティデータ |
| 518 | セキュリティデータ |
| 519 | セキュリティデータ |
| 520 | セキュリティデータ |
| 521 | セキュリティデータ |
| 522 | セキュリティデータ |
| 523 | セキュリティデータ |
| 524 | セキュリティデータ |
| 525 | セキュリティデータ |
| 526 | セキュリティデータ |
| 527 | セキュリティデータ |
| 528 | セキュリティデータ |
| 529 | セキュリティデータ |
| 530 | セキュリティデータ |
| 531 | セキュリティデータ |
| 532 | セキュリティデータ |
| 533 | セキュリティデータ |
| 534 | セキュリティデータ |
| 535 | セキュリティデータ |
| 536 | セキュリティデータ |
| 537 | セキュリティデータ |
| 538 | セキュリティデータ |
| 539 | セキュリティデータ |
| 540 | セキュリティデータ |
| 541 | セキュリティデータ |
| 542 | セキュリティデータ |
| 543 | セキュリティデータ |
| 544 | セキュリティデータ |
| 545 | セキュリティデータ |
| 546 | セキュリティデータ |
| 547 | セキュリティデータ |
| 548 | セキュリティデータ |
| 549 | セキュリティデータ |
| 550 | セキュリティデータ |
| 551 | セキュリティデータ |
| 552 | セキュリティデータ |
| 553 | セキュリティデータ |
| 554 | セキュリティデータ |
| 555 | セキュリティデータ |
| 556 | セキュリティデータ |
| 557 | セキュリティデータ |
| 558 | セキュリティデータ |
| 559 | セキュリティデータ |
| 560 | セキュリティデータ |
| 561 | セキュリティデータ |
| 562 | セキュリティデータ |
| 563 | セキュリティデータ |
| 564 | セキュリティデータ |
| 565 | セキュリティデータ |
| 566 | セキュリティデータ |
| 567 | セキュリティデータ |
| 568 | セキュリティデータ |
| 569 | セキュリティデータ |
| 570 | セキュリティデータ |
| 571 | セキュリティデータ |
| 572 | セキュリティデータ |
| 573 | セキュリティデータ |
| 574 | セキュリティデータ |
| 575 | セキュリティデータ |
| 576 | セキュリティデータ |
| 577 | セキュリティデータ |
| 578 | セキュリティデータ |
| 579 | セキュリティデータ |
| 580 | セキュリティデータ |
| 581 | セキュリティデータ |
| 582 | セキュリティデータ |
| 583 | セキュリティデータ |
| 584 | セキュリティデータ |
| 585 | セキュリティデータ |
| 586 | セキュリティデータ |
| 587 | セキュリティデータ |
| 588 | セキュリティデータ |
| 589 | セキュリティデータ |
| 590 | セキュリティデータ |
| 591 | セキュリティデータ |
| 592 | セキュリティデータ |
| 593 | セキュリティデータ |
| 594 | セキュリティデータ |
| 595 | セキュリティデータ |
| 596 | セキュリティデータ |
| 597 | セキュリティデータ |
| 598 | セキュリティデータ |
| 599 | セキュリティデータ |
| 600 | セキュリティデータ |

【図5】



【図7】

メモリーマップ W-RAM 35

| | |
|-----|------------|
| 350 | バッファRAM |
| 351 | 画像音声転送バッファ |
| 352 | 画像音声転送バッファ |
| 353 | 画像音声転送バッファ |
| 354 | 画像音声転送バッファ |
| 355 | 画像音声転送バッファ |
| 356 | 画像音声転送バッファ |
| 357 | 画像音声転送バッファ |
| 358 | 画像音声転送バッファ |
| 359 | 画像音声転送バッファ |
| 360 | 画像音声転送バッファ |
| 361 | 画像音声転送バッファ |
| 362 | 画像音声転送バッファ |
| 363 | 画像音声転送バッファ |
| 364 | 画像音声転送バッファ |
| 365 | 画像音声転送バッファ |
| 366 | 画像音声転送バッファ |
| 367 | 画像音声転送バッファ |
| 368 | 画像音声転送バッファ |
| 369 | 画像音声転送バッファ |
| 370 | 画像音声転送バッファ |
| 371 | 画像音声転送バッファ |
| 372 | 画像音声転送バッファ |
| 373 | 画像音声転送バッファ |
| 374 | 画像音声転送バッファ |
| 375 | 画像音声転送バッファ |
| 376 | 画像音声転送バッファ |
| 377 | 画像音声転送バッファ |
| 378 | 画像音声転送バッファ |
| 379 | 画像音声転送バッファ |
| 380 | 画像音声転送バッファ |
| 381 | 画像音声転送バッファ |
| 382 | 画像音声転送バッファ |
| 383 | 画像音声転送バッファ |
| 384 | 画像音声転送バッファ |
| 385 | 画像音声転送バッファ |
| 386 | 画像音声転送バッファ |
| 387 | 画像音声転送バッファ |
| 388 | 画像音声転送バッファ |
| 389 | 画像音声転送バッファ |
| 390 | 画像音声転送バッファ |
| 391 | 画像音声転送バッファ |
| 392 | 画像音声転送バッファ |
| 393 | 画像音声転送バッファ |
| 394 | 画像音声転送バッファ |
| 395 | 画像音声転送バッファ |
| 396 | 画像音声転送バッファ |
| 397 | 画像音声転送バッファ |
| 398 | 画像音声転送バッファ |
| 399 | 画像音声転送バッファ |
| 400 | 画像音声転送バッファ |

【図8】

【図11】

V-RAM 36
メモリーマップ 36

| | |
|-----|--------------|
| 360 | ゲームキャラクターデータ |
| 361 | ゲームキャラクターデータ |
| 362 | ゲームキャラクターデータ |
| 363 | ゲームキャラクターデータ |
| 364 | ゲームキャラクターデータ |
| 365 | ゲームキャラクターデータ |
| 366 | ゲームキャラクターデータ |
| 367 | ゲームキャラクターデータ |
| 368 | ゲームキャラクターデータ |
| 369 | ゲームキャラクターデータ |
| 370 | ゲームキャラクターデータ |
| 371 | ゲームキャラクターデータ |
| 372 | ゲームキャラクターデータ |
| 373 | ゲームキャラクターデータ |
| 374 | ゲームキャラクターデータ |
| 375 | ゲームキャラクターデータ |
| 376 | ゲームキャラクターデータ |
| 377 | ゲームキャラクターデータ |
| 378 | ゲームキャラクターデータ |
| 379 | ゲームキャラクターデータ |
| 380 | ゲームキャラクターデータ |
| 381 | ゲームキャラクターデータ |
| 382 | ゲームキャラクターデータ |
| 383 | ゲームキャラクターデータ |
| 384 | ゲームキャラクターデータ |
| 385 | ゲームキャラクターデータ |
| 386 | ゲームキャラクターデータ |
| 387 | ゲームキャラクターデータ |
| 388 | ゲームキャラクターデータ |
| 389 | ゲームキャラクターデータ |
| 390 | ゲームキャラクターデータ |
| 391 | ゲームキャラクターデータ |
| 392 | ゲームキャラクターデータ |
| 393 | ゲームキャラクターデータ |
| 394 | ゲームキャラクターデータ |
| 395 | ゲームキャラクターデータ |
| 396 | ゲームキャラクターデータ |
| 397 | ゲームキャラクターデータ |
| 398 | ゲームキャラクターデータ |
| 399 | ゲームキャラクターデータ |
| 400 | ゲームキャラクターデータ |

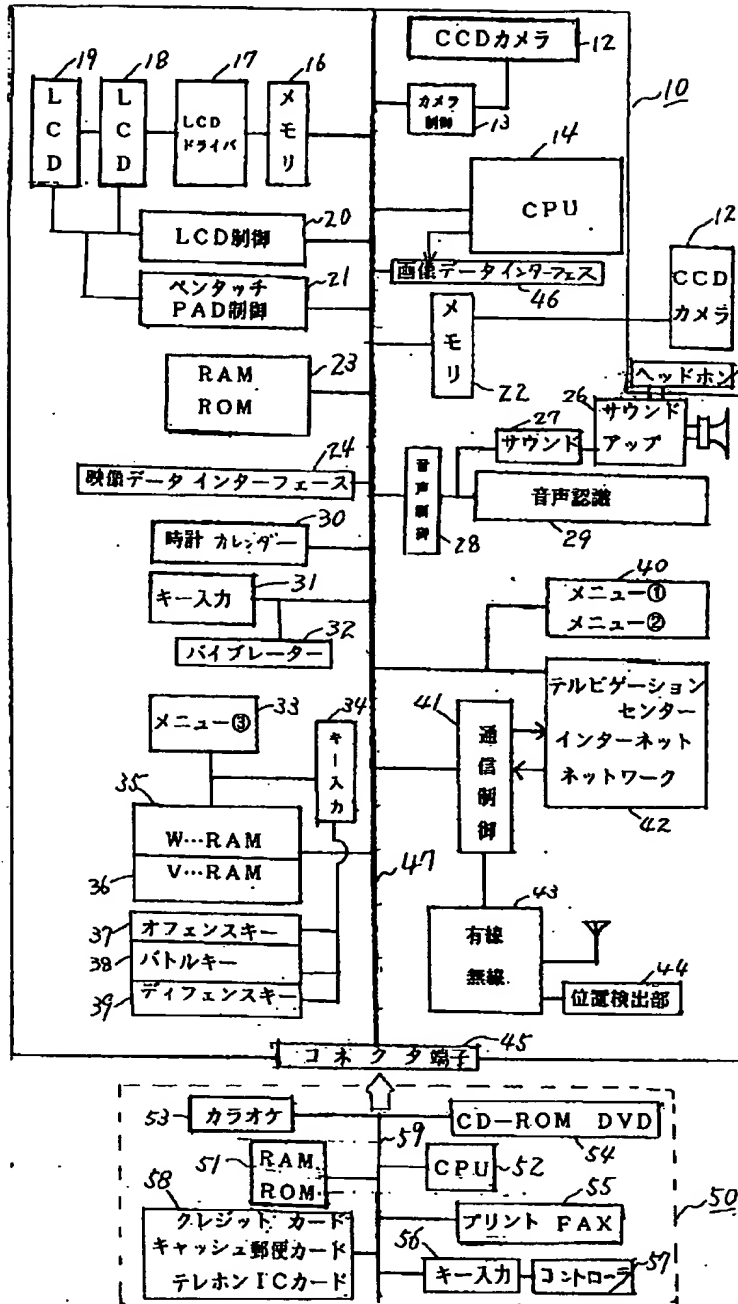
ウィンドウ B

| | |
|-------|------------|
| ①メニュー | テレビ、映画 |
| ②メニュー | インターネット |
| ③メニュー | 電子メール、作文 |
| ④メニュー | 音楽、音源 |
| ⑤メニュー | カレンダー |
| ⑥メニュー | 時計、天気、占い |
| ⑦メニュー | 辞書、英・和・和・英 |
| ⑧メニュー | 生活・健康情報 |
| ⑨メニュー | ドライブ、交通情報 |
| ⑩メニュー | 学校、塾 |
| ⑪メニュー | 旅行、クレジット |
| ⑫メニュー | ショッピング |
| ⑬メニュー | 料理、旅行 |
| ⑭メニュー | 医療、美容情報 |
| ⑮メニュー | ペット |
| ⑯メニュー | スポーツ |
| ⑰メニュー | セキュリティ |
| ⑱メニュー | セキュリティ |
| ⑲メニュー | セキュリティ |
| ⑳メニュー | セキュリティ |
| ㉑メニュー | セキュリティ |
| ㉒メニュー | セキュリティ |
| ㉓メニュー | セキュリティ |
| ㉔メニュー | セキュリティ |
| ㉕メニュー | セキュリティ |
| ㉖メニュー | セキュリティ |
| ㉗メニュー | セキュリティ |
| ㉘メニュー | セキュリティ |
| ㉙メニュー | セキュリティ |
| ㉚メニュー | セキュリティ |
| ㉛メニュー | セキュリティ |
| ㉜メニュー | セキュリティ |
| ㉝メニュー | セキュリティ |
| ㉞メニュー | セキュリティ |
| ㉟メニュー | セキュリティ |
| ㊱メニュー | セキュリティ |
| ㊲メニュー | セキュリティ |
| ㊳メニュー | セキュリティ |
| ㊴メニュー | セキュリティ |
| ㊵メニュー | セキュリティ |
| ㊶メニュー | セキュリティ |
| ㊷メニュー | セキュリティ |
| ㊸メニュー | セキュリティ |
| ㊹メニュー | セキュリティ |
| ㊺メニュー | セキュリティ |
| ㊻メニュー | セキュリティ |
| ㊼メニュー | セキュリティ |
| ㊽メニュー | セキュリティ |
| ㊾メニュー | セキュリティ |
| ㊿メニュー | セキュリティ |

【図16】

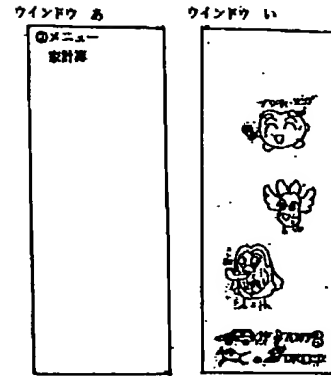


【図3】



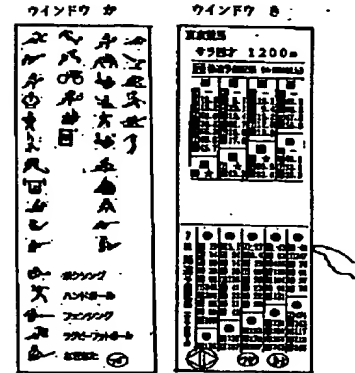
【図12】

【図13】

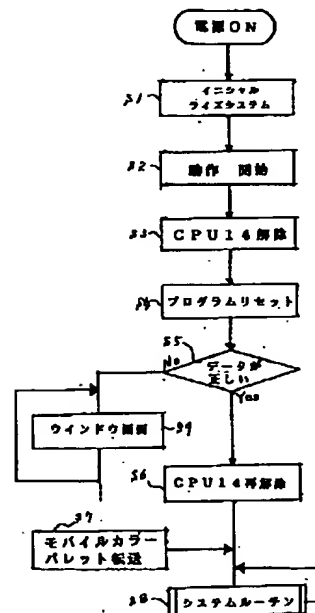


【図17】

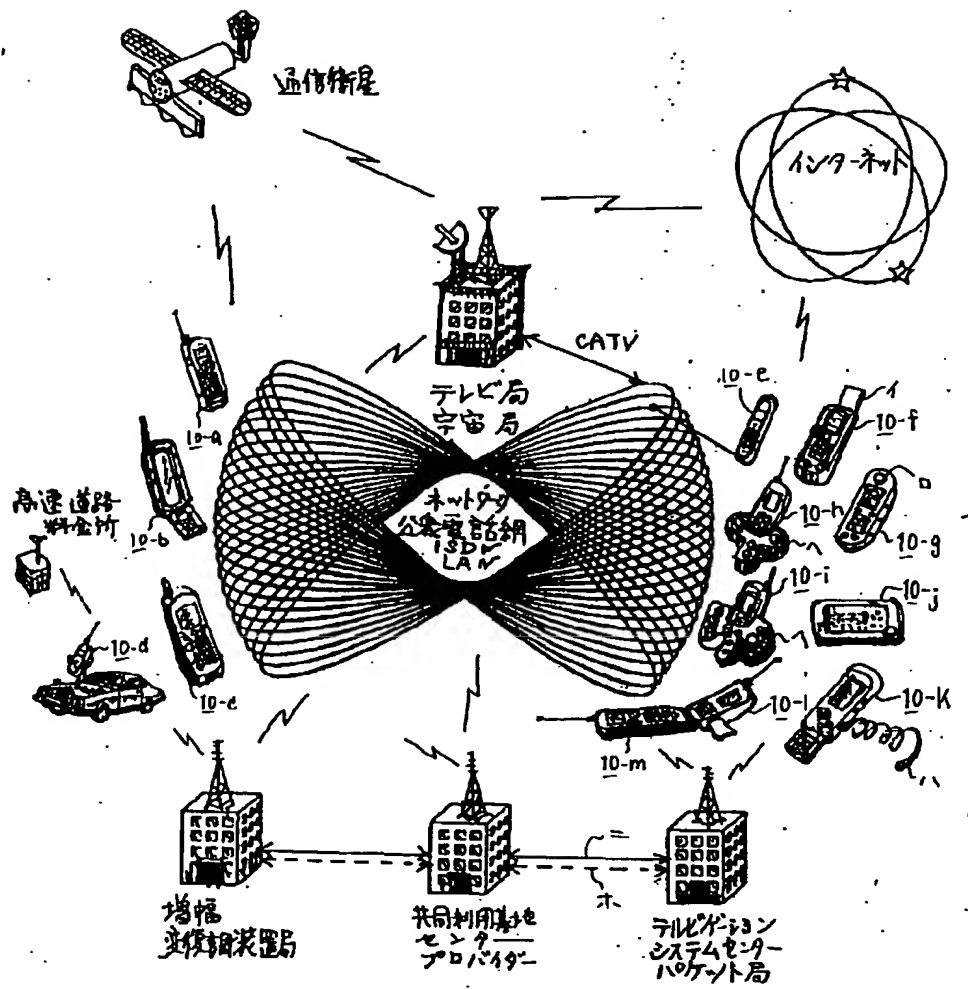
【図18】



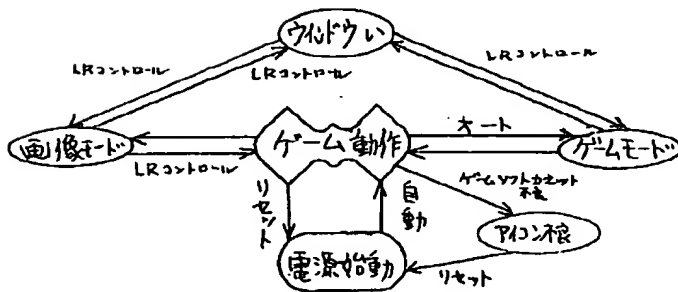
【図19】



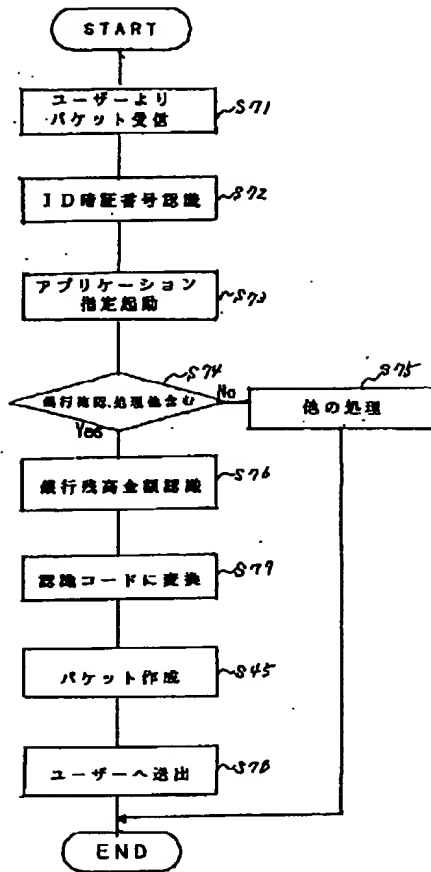
【図4】



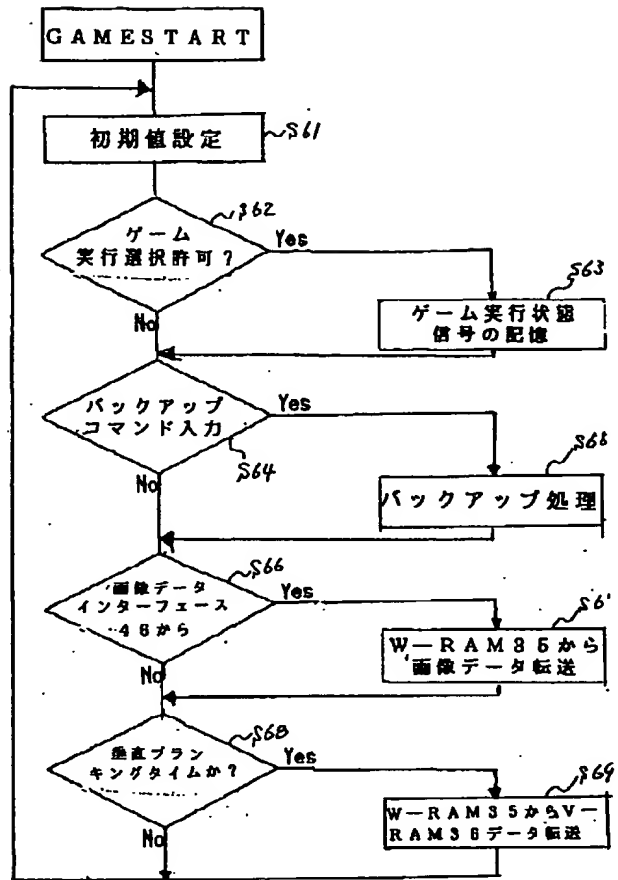
【図24】



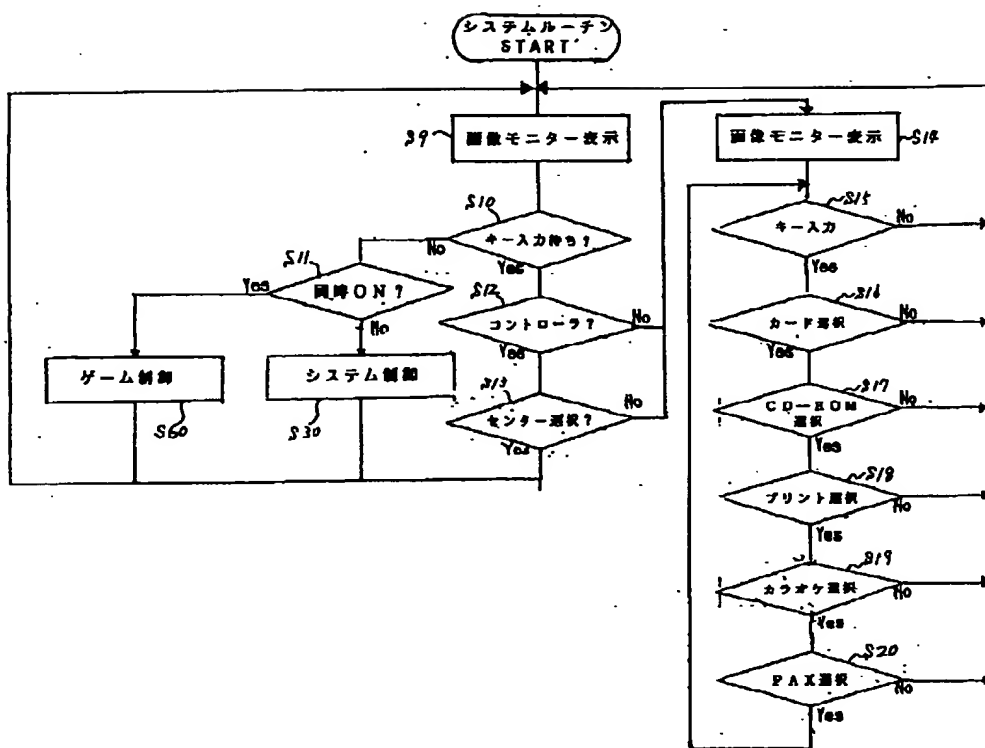
【図23】



【図20】



【図21】



【図22】

